مذكرة اسئلة الكمبيوتر الصف الاول الاعدادي – ترم ٢





السؤال الاول ضع المصطلح العلمي المناسب لكل مما ياتي الاستخدام الامن

١- خروج عن الاداب والاخلاق في غرف المحادثة او الرسائل الفورية او الرسائل القصيرة

(التعدي الالكتروني عبر الانترنت Cyber Bulling)

٢- عملية مهاجمة احدي الضحايا علي غفله منه ويقوم شريك المهاجم بتصويرها بالتليفون او كاميرا رقمية ثم يتم نشرها عبر التليفون او الانترنت

(الصفع السعيد Happy Slapping)

٣- تظاهر شخص محتال بأنه يتبع هيئة استعلامات للحصول علي بيانات شخصية او مالية من اخرين عبر الانترنت

(التصيد الاحتيالي Phishing)

٤- وضع تعليق غير مهذب او غير اخلاقي في محادثة علي الانترنت **(الازدراء Contempt)**

٥- رسائل الكترونية غير مرغوب بها تأتي بكثرة من بعض الجهات التي تعلن عن منتجاتها او من مجموعات الاخبار وقد تحتوي فيروس او مواد غير اخلاقية

(الرسائل المزعجة Spam)

٦- يقصد به الاجهزة والبرامج التي تمنع الدخول غير المصرح به الي مواقع معينة قد تكون منافيه للاداب او غير امنه

(جدار الحماية Firewall)

السؤال الاول ضع علامة (√) امام العبارة الصحيحة وعلامة (×) امام العبارة الخاطئة مع تصحيح الخطا

من عوامل الامان للحفاظ علي الصحة عند استخدام الكمبيوتر لفترات طويلة

١- اختيار اي اضاءة **(×) (اختيار الاضاءة المناسبة)**

٢- حول نظرك عن الجهاز كل ساعة لمدة دقيقة **(×) (حول نظرك عن الجهاز كل ١٠ دقائق لمدة ثواني)**

٣- قف لمدة دقيقة مقابل كل ساعة تقضيها امام الجهاز **(×)**

(قف لمدة دقيقة مقابل كل ٣٠ دقيقة تقضيها امام الجهاز)

٤- يفضل ان يكون مستوي الكرسي والجهاز متناسبين بوضع مستقيم **(×) (يجب)**

٥- ترك مسافة بينك وبين الجهاز حوالي ٣٠ الي ٤٠ سم **(×)**

(اترك مسافة بينك وبين الجهاز حوالي ٥٠ الي ٧٥ سم)

- **ما هي افضل طريقة للتقليل من اثار المستقبلية الضارة لاستخدام شاشات الكمبيوتر**

أ- **الابتعاد عن مصادرها علي قدر الامكان**

ب- استخدام شاشات تصدر اشعاعات اقل ويفضل استخدام شاشات السائل البلوري

٦- يتم تحريك رقبتك بشكل عشوائي كل ٤٠ دقيقة ، **(×) (يتم تحريك رقبتك بشكل عشوائي كل ٢٠ دقيقة)**

٧- افضل موقع للجهاز ان يكون في الجهة اليمني لك **(×) (افضل موقع للجهاز ان يكون في الجهة المقابله لك)**

٨- ، جهاز الكمبيوتر يفضل ان يكون بعيدا عن الجسم بمسافة نصف متر علي الاقل **(×) (يجب)**

٩- ينصح بالابتعاد عن الاسلاك والكوابل بمسافة ٢٠سم علي الاقل (×) (٥٠ سم)

١٠- لا يجب تحريك يدك التي تستخدم الفارة بأستمرار. (×) (يجب)

١١- لا يجب تحريك قدميك اثناء الجلوس بإستمرار (×) (يجب)

١٢- ضع اي شراب بارد في الشتاء وساخن في الصيف بجانبك (×)

(ضع اي شراب ساخن في الشتاء وبارد في الصيف بجانبك)

- اكمل ما يأتي

أ- الاشعاعات الضارة التي تصدرها شاشات الكمبيوتر هي .... ، .... ، ....

(السينية والاشعة تحت الحمراء والاشعة فوق البنفسجية)

بما تفسر

١-تحول النظر عن الجهاز كل ١٠ دقائق لمدة ثواني (لتجنب جفاف العين)

٢-الوقوف لمدة دقيقة مقابل كل ٣٠ دقيقة تقضيها امام الجهاز

(لعمل تنشيط للدورة الدموية للجسم ككل واستعادة النشاط والبعد عن التركيز الضار)

٣- يجب ترك مسافة بينك وبين الجهاز حوالي ٥٠ الي ٧٥ سم علي الاقل

لان شاشة الكمبيوتر تصدر انواع من الاشعاعات الضارة والتعرض المستمر لها قد يتسبب بمشاكل مستقبلية

٤- يتم تحريك الرقبه عند استخدام الكمبيوتر بشكل عشوائي كل ٢٠ دقيقة

لان معظم المفاصل تتاثر بطريقة جلوسك امام الكمبيوتر ولذلك ينصح بإتباع الطريقة الصحيحة للجلوس

٥- يجب تحريك القدم اثناء الجلوس بإستمرار علي جهاز الكمبيوتر

لان الجلوس بدون حراك يؤدي الي تمركز الدورة الدموية بالقدمين وهو ماله تأثير ضار

٦- وضع اي شراب ساخن في الشتاء وبارد في الصيف بجانبك

لتجديد النشاط

(الجزء العملي) للانترنت

خطوات انشاء بريد الكترونى Gmail فى جوجل

١- نفتح مستعرض الانترنت

٢- نكتب عنوان موقع Google بشريط العنوان بالمستعرض

٣- يتم تحميل الصفحة الرئيسية للموقع

٤- نضغط Gmail من اعلي الصفحة الرئيسية للموقع

٥- تظهر الصفحة الرئيسية Gmail

٦- تسجيل البيانات المطلوبة لانشاء البريد

٧- ثم تفعيل حساب البريد الالكتروني بالضغط علي Next Step

خطوات أستخدام خدمة الحوسبة السحابية Google Drive

١- فتح مستعرض الانترنت بجهاز الكمبيوتر

٢- نكتب عنوان موقع Google بشريط عنوان المستعرض

٣- يتم تحميل الصفحة الرئيسة لموقع Google

٤- الضغط علي رمز Google Drive من اعلي الصفحة الرئيسية للموقع

٥- تظهر الصفحة الرئيسية لـ Google Drive

٦- ادخل بيانات حسابك الخاص – البريد الالكتروني - وكلمة المرور ثم اضغط Sign in

٧- تظهر الصفحة الرئيسية لخدمة الحوسبة السحابية الخاصة بك

خطوات انشاء مستند بإستخدام خدمة الحوسبة السحابية Google Docs

١- اضغط علي ايقونة New

٢- اختر من القائمة المنسدلة Google Docs

٣- فيتم انشاء مستند من خلال Google Docs

٤- اكتب اسم المستند

٥- اكتب نص في المكان المخصص للكتابة

خطوات مشاركة مستند مع زملاء

١- انشاء مستند من خلال Google Docs

٢- يتم الضغط علي Share

٣- يظهر مربع حواري لكتابة البريد الالكتروني الخاص بالزميل المراد مشاركته

٤- اكتب البريد الالكتروني

٥- اضغط Done

Scratch 2.0

اسئلة الفصل الاول

السؤال الاول ضع علامة (√) امام العبارة الصحيحة وعلامة (×) امام العبارة الخاطئة

من مميزات برنامج Scratch

١- يساعد برنامج Scratch علي تعلم اساسيات ومفاهيم البرمجة مثل الشروط والتكرار (√)

٢- برنامج Scratch مجاني يمكن الحصول عليه من الانترنت (√)

٣- لا يمكن التعامل مع برنامج Scratch الا من خلال الانترنت (×)

٤- يمكن التعامل مع برنامج Scratch علي الكمبيوتر بعد تحميله بدون انترنت (√)

٥- برنامج Scratch لا يدعم اللغة العربية (×)

٦- يمكن استخدام برنامج Scratch لعمل تصميم وتطبيقات تخدم باقي المواد العلمية (√)

٧- يمكن برنامج Scratch من انشاء برامج بطريقة تركيب الاوامر مع بعضها مثل التعامل مع المكعبات Puzzle (√)

٨- يساعد برنامج Scratch علي التفكير بطريقة منطقية ومرئية دون الاعتماد علي الحفظ في ترتيب الاوامر والخطوات (√)

٩- لا يمكن تشغيل Scratch علي انظمة التشغيل المختلفة مثل Linux (×)

١٠ - يساعد برنامج Scratch في تطوير وتنمية التفكير المنطقي وحل المشكلات (√)

١١ - برنامج Scratch يقوم بتصميم الالعاب والقصص التفاعلية والرسوم المتحركة (√)

١٢ - يتوفر برنامج Scratch باللغة الانجليزية فقط (×)

١٣ - يستخدم برنامج Scratch ما يسمي بـ Blocks (اللبنات والاوامر) والتي توضع فوق بعضها البعض (√)

١٤ – يمكن استخدام الـ Blocks في تحويل الاشكال الي رسوم متحركة (√)

١٥ – يمكن تحويل لغة الواجهة من لغة الي اخري عن طريق الضغط علي رمز الكرة الارضية (√)

١٦ – المنصة Stage هي التي يظهر عليها نتيجة العمل او المشروع (√)

١٧ – يمكن تعديل اسم الكائن من شاشة المعلومات عن الكائن (√)

١٨ – يمكن التحكم في تغيير مكان الكائن Sprite علي المنصة (بالسحب والافلات) Drag & Drop (√)

١٩ – في ابعاد المنصة Stage الاتجاة السالب اعلي المنصة والاتجاة الموجب اسفل المنصة (×)

٢٠ – في ابعاد المنصة النقطة (0.0) تتوسط المنصة تماما (√)

٢١ – في ابعاد المنصة اقصي بعد موجب للمحور الافقي X يمين المنصة هو القيمة ٢٤٠ (√)

٢٢ - في ابعاد المنصة اقصي بعد سالب للمحور الافقي X يسار المنصة هو القيمة هو -٢٤٠ (√)

٢٣ - في ابعاد المنصة اقصي بعد موجب للمحور الرأسي Y اعلي المنصة هو القيمة هو ١٨٠ (√)

٢٤ - في ابعاد المنصة اقصي بعد سالب للمحور الرأسي Y اسفل المنصة هو القيمة هو -١٨٠ (√)

٢٥ – مجموعات الـ Blocks تتميز كل مجموعة بلون معين مختلف عن باقي المجموعات الاخري (√)

٢٦ – القيمة الافتراضية لامر الحركة Move هو ١٠ خطوات (√)

٢٧ – يمكن تغيير قيمة نقطة انتقال الكائن علي المحور الافقي والرأسي (√)

٢٨ – لكي يلاحظ تأثير امر الحركة Move علي الكائن يجب ان يكون نشطا (√)

٢٩ - يتحرك الكائن علي المنصة Stage بمقدار القيمة المكتوبة في الامر Move (√)

٣٠ – يمكن تغيير عدد مرات التكرار للامر Repeat (√)

٣١ - لعمل حركة مستمرة بإستخدام الامر Move يمكن تركيب الامر عدة مرات (√)

٣٢ - يستخدم الضغط بالسحب والافلات للتعامل مع اي امر (داخل) المقطع البرمجي (√)

٣٣ – يتم تركيب الاوامر بعد دمجها يتم تنفيذها بالترتيب من من اعلي الي اسفل (√)

٣٤ – يظهر خط ابيض بين الامرين لتوضيح مكان تركيب الاوامر (√)

٣٥ - قيمة الانتظار يمثل (١ ثانية) افتراضيا للامر Wait (√)

٣٦ – لمعالجة سرعة الحركة يمكن استخدام امر انتظار Wait من Control Blocks (√)

٣٧ الحدث Event Blocks يتم تركيبها في بداية المقطع البرمجي (√)

٣٨ – لفصل تركيب اي امر من اوامر المقطع البرمجي ،تبدأ بسحب الامر الادني في الترتيب الي اسفل (√)

٣٩ – المقطع البرمجي عبارة عن تركيب مجموعة من الاوامر (√)

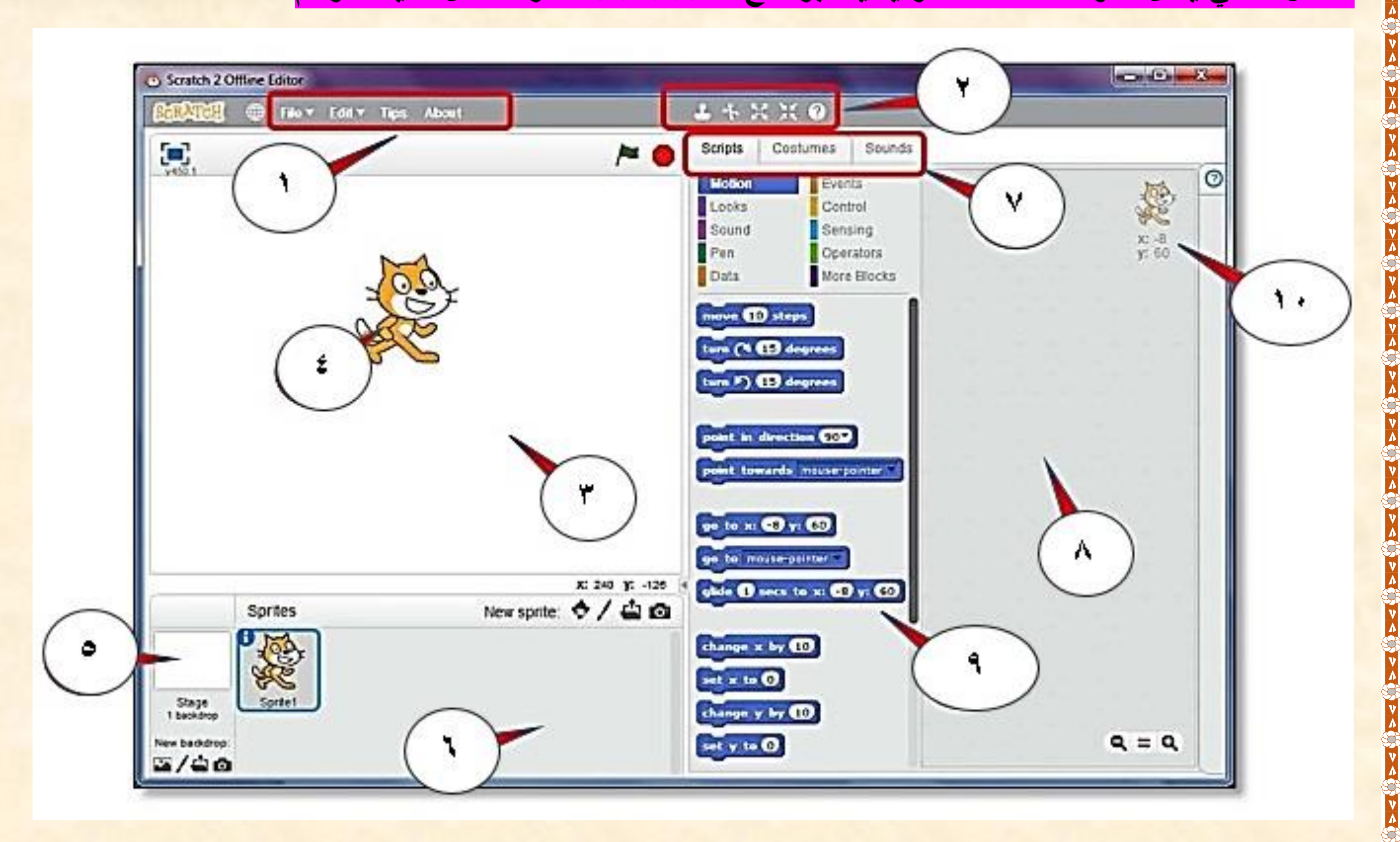
٤٠ – الـ Blocks هي الاوامر الرسومية البرمجية (√)

٤١ تعتبر الـ Blocks اوامر يتم تنفيذها فيظهر ناتج تنفيذها علي المنصة (√)

٤٢ – من امثلة الاحداث الضغط علي مفتاح لوحة المفاتيح او الفأرة (√)

٤٣ – لتجربة اي امر يمكن الضغط علية Click للتنفيذ (√)

الشكل التالي يمثل مكونات الشاشة الرئيسية لبرنامج Scratch اذكر ما تدل علية الارقام



١- شريط القوائم

٢- شريط الادوات

٣- منطقة المنصة Stage (يظهر عليها نتيجة العمل او المشروع)

٤- الكائن Sprite

٥- خلفية المنصة (يمكنك إضافة خلفيات مختلفة للمنصة)

٦- منطقة الكائنات Sprites (يوجد بها الكائنات المستخدمة بالمشروع)

٧- شريط التبويبات (Script – Costumes - Sound)

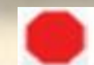
٨- منطقة البرمجة Script Area (يتجمع بها المقاطع البرمجية "تركيب مجموعة من الاوامر الرسومية ")

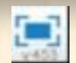
٩- منطقة مجموعات الاوامر Blocks Area

١٠- نقطة (X , y) وتمثل موضع الكائن علي المنصة Stage

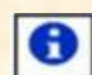
- اختار من الرموز الاتية ما يناسب كل جملة







X:230 y:-180



١- رمز يظهر اعلي المنصة ويستخدم في تشغيل البرنامج

٢- رمز يستخدم في ايقاف البرنامج

٣- رمز يستخدم في لتغيير حجم المنصة الي ملىء الشاشة او العودة لوضع التصغير

٤- رمز يعبر عن ابعاد مؤشر الفأرة X , Y علي المنصة Stage

٥- رمز يعرض معلومات Information عن الكائن Sprite

- الشكل التالي يمثل شاشة معلومات عن الكائن Sprite اذكر ما تدل علية الارقام



١- اسم الكائن (يمكن تعديله)

٢- مكان الكائن ويحدده (المحور الافقي قيم X والمحور الرأسي قيم Y ، المكان الحالي للكائن (القطة) علي المنصة هو (0.0))

٣- Direction اتجاه حركة الكائن (يمكن تغيير الاتجاه بتحريك الخط الازرق)

٤- Rotation Style نمط دوران الكائن (يمكنك اختيار النمط المطلوب وذلك بالضغط بمؤشر الفأرة)

٥- Can Drag in Player امكانية سحب الكائن بإستخدام الفأرة اثناء تشغيل المشروع

٦- اختيار اظهار show الكائن او اخفاءة من علي المنصة

السؤال الثانى اذكر المصطلح العلمى لكل العبارات الاتية

١- هي عبارة عن مجموعات مختلفة بها Blocks (مجموعات البرمجة Scripts)

٢- هي الاوامر الرسومية الخاصة بكل مجموعة وتستخدم في المقاطع البرمجية (Blocks)

٣- هو مجموعة الاوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين (المقطع البرمجي)

٤- تحتوي علي Blocks (الاوامر) تستخدم في حركة الكائنات او دورانها او تحديد الاتجاهات علي المنصة

(مجموعة Motion)

٥- تحتوي علي Blocks تستخدم في تحديد الحدث الذي يقع علي الكائنات لبدء تنفيذ المشروع

(مجموعة Events)

٦- تحتوي علي Blocks تستخدم في التحكم في انماط واشكال الكائنات والوانها (مجموعة Looks)

٧- يستخدم في تحريك الكائن عدد معين من الخطوات (امر الحركة Move)

٨- امر يستخدم في تحديد اتجاة حركة الكائن (امر الاتجاة Point in Direction)

٩- امر يستخدم في تحديد نقطة انتقال الكائن لمكان المحور الافقي والمحور الرأسي (x , y) علي المنصة (Go to)

١٠- مجموعة تحتوي علي اوامر تتحكم في تصرفات الكائن مثل تكرار الحركة او الانتظار او شرط معين

(مجموعة Control Blocks)

١١- امر يستخدم في ثبات حركة الكائن لفترة زمنية محددة (امر الانتظار Wait)

١٢- امر يستخدم لتكرار تنفيذ امر معين لعدد محدد من المرات (امر التكرارّ Repeat)

١٣- تركيب مجموعة من الاوامر في ترتيب معين يسمي (المقطع البرمجي)

١٤- تحتوي علي اوامر لعرض تنفيذ المقطع البرمجي للمشروع في منطقة البرمجة

(مجموعة Event Blocks)

١٥- تحتوي علي اوامر تستخدم في تحديد الاحداث التي تقع علي الكائنات (مجموعة Event Blocks)

العملي Scratch

خطوات تطبيق امر الحركة من المجموعة Motion

١- اختار مجموعة Motion من منطقة مجموعات البرمجة

٢- اضغط واسحب الامر move 10 steps والقاءة في منطقة البرمجة Script Area

٣- الضغط بالفأرة علي الامر Move بمنطقة البرمجة Script Area

٤- عند تشغيل البرنامج يتحرك الكائن علي المنصة Stage بمقدار ١٠ خطوات

اسئلة الفصل الثاني استخدام اوامر التكرار واوامر الحركة

السؤال الاول ضع علامة (√) امام العبارة الصحيحة وعلامة (×) امام العبارة الخاطئة

١- توجد اوامر التكرار للمقاطع البرمجية في المجموعة Blocks control (√)

٢- يوجد امر Repeat في مجموعة Control (√)

٣- يمكن التعديل في قيمة التكرار في امر Repeat (√)

٤- عند استخدام امر الحركة Move مع امر التكرار Forever لاتتوقف حركة الكائن (√)

٥- عند استخدام امر الحركة Move مع امر التكرار Repeat لاتتوقف حركة الكائن (×)

٦- لايقاف حركة الكائن بعد استخدام امر الحركة Move واوامر التكرارForever يجب الضغط علي مفتاح الايقاف√

٧- لحفظ المشروع نختار Save As من قائمة File من شريط القوائم (√)

٨- لفتح مشروع سبق حفظة نختار Open من قائمة File من شريط القوائم (√)

٩- امتداد ملف المشروع لبرنامج Scratch هو Sb2 (√)

١٠- يتم اضافة كائن جديد New Sprite من مكتبة الكائنات بشريط الادوات (√)

١١- مكتبة الكائنات بها مجموعات كبيرة من الكائنات مقسمة الي فئات مختلفة مثل Animals , People (√)

١٢- يتم مضاعفة عدد الكائن بإختيار رمز Duplicate ثم الضغط فوق الكائن (√)

١٣- يتم حذف الكائن بإختيار رمز المقص ثم الضغط فوق الكائن (√)

١٤- يتم تكبير الكائن بإختيار رمز التكبير Grow ثم الضغط علي الكائن (√)

١٥- يتم تصغير الكائن بإختيار رمز التصغير Shrink ثم الضغط علي الكائن (√)

١٦- رمز المساعدة Help للحصول علي شرح اي امر داخل البرنامج (√)

١٧- يستخدم مفتاح Shift من لوحة المفاتيح مع اي رمز من شريط ادوات التحكم وذلك لاستمرار تاثير الرمز النشط دون الضغط علية مرة اخري (√)

١٨- للتراجع عن حذف الكائن نفتح قائمة Edit ونختار Undelete (√)

١٩- لتغيير نمط المنصة اثناء التصميم الي نمط منصة صغيرة نفتح قائمة Edit نختار Small stage Layout (√)

٢٠- يستخدم الامر Duplicate في (نسخ) تكرار المقطع البرمجي (√)

٢١- يستخدم الامر Delete في حذف المقطع البرمجي (√)

٢٢- يستخدم الامر Add comment يستخدم في اضافة تعليق (√)

٢٣- يستخدم الامر Help في عرض شرح الاوامر للمقاطع البرمجية (√)

٢٤- اختيار الحدث Key press من مجموعة Event Blocks (√)

٢٥- تحتوي مجموعة Event علي اوامر الاحداث التي تعني ببداية المشروع (√)

٢٦- يستخدم شريط الادوات في اضافة كائنات الي المنصة (√)

٢٧- يمكن رسم كائن في برنامج Scratch ثم اضافته الي المنصة (√)

٢٨- يستخدم الامر Add Comment لاضافة تعليق علي المقطع البرمجي (√)

- اختار من الرموز الاتية ما يناسب كل جملة

١- رمز مضاعفة عدد الكائن

٢- رمز حذف الكائن

٣- رمز تكبير الكائن

٤- رمز تصغير الكائن

٥- رمز المساعدة Help

٦- رمز تصغير المقطع البرمجي

٧- رمز استعادة الحجم الطبيعي للمقطع البرمجي

٨- رمز تكبير المقطع البرمجي

السؤال الثاني اذكر المصطلح العلمي لكل العبارات الاتية

١- يستخدم لتكرار عدد محدد من المرات (الامر Repeat)

٢- يستخدم لتكرار عدد لا نهائي او غير محدد من المرات (الامر Forever)

الطرق المختلفة لاضافة كائن جديد New Sprite

١- إضافة كائن من مكتبة الكائنات (Choose From the library)

٢- رسم الكائن علي الرسام (داخل برنامج Scratch) (Paint Your Own Sprite)

٣- تحميل كائن من ملف مخزن علي اي وسيط تخزين (Upload Your Own Image or Sprite)

٤- اخذ صورة للكائن بإستخدام كاميرا الويب (Take a picture (From a webcam)

خطوات حفظ مشروع Scratch

١- من قائمة File

٢- اختار Save As

٣- تظهر نافذة يتم تحديد اسم ومكان حفظ الملف

٤- يتم الضغط علي Save

خطوات فتح ملف مشروع Scratch سبق حفظة

١- من قائمة File

٢- اختار Open

٣- تظهر نافذة يتم تحديد اسم ومكان الملف

٤- يتم الضغط علي Open

خطوات اضافة كائن جديد من مكتبة الكائنات

١- اضغط علي كائن من مكتبة الكائنات بشريط الادوات

٢- تظهر نافذة مكتبة الكائن بها مجموعة من الكائنات

٣- يتم اختيار الكائن بالفأرة والضغط علي Ok

٤- يظهر العنصر الذي تم اختياره علي المنصة Stage

خطوات استخدام القائمة المنسدلة لمضاعفة (نسخ) عدد الكائنات

١- نشط الكائن المطلوب نسخة المنصة بالضغط علية بزر الفارة

٢- اضغط علي المفتاح الايمن للفأرة علي الكائن

٣- اختار امر Duplicate من القائمة المنسدلة

٤- يتم مضاعفة عدد الكائن علي المنصة (Stage) وايضا في جزء من لوحة الكائنات

خطوات حذف الكائن Sprite1 بإستخدام القائمة المنسدلة للكائن

١- نشط الكائن المطلوب حذفه (بالضغط عليه)

٢- اضغط علي المفتاح الايمن للفأرة

٣- اختر Delete من القائمة المنسدلة

٤- يتم حذف الكائن من لوحة الكائنات ويتم ايضا حذفه من علي المنصة

الفصل الثالث
التعامل مع خلفية المنصة Stage Backdrop
ومظاهر الكائنات Costumes

السؤال الاول ضع علامة (√) امام العبارة الصحيحة وعلامة (×) امام العبارة الخاطئة

١- يستخدام شريط تبويبات المظاهر Costumes لتغيير شكل الكائن وخلفية المنصة (√)

٢- شريط التبويبات بواجهة برنامج Scratch وهو من اهم الاجزاء في البرنامج (√)

٣- عند تنشيط الكائن يظهر تبويب (Costumes) (√)

٤- عند تنشيط خلفية المنصة stage يظهر التبويب (Backdrops) بدلا من (Costumes) (√)

٥- عند الضغط علي تبويب Costumes او في Backdrops يمكن استخدام ادوات الرسم والالوان المتاحة للتعديل والرسم (√)

٦- كل كائن يمكن ان يكون له اكثر من شكل (√)

٧- يقصد بمظاهر الكائنات هي الاشكال المختلفة للكائن (√)

٨- يمكن التعديل في مظهر الكائن بإستخدام ادوات الرسم والوان (√)

٩- يمكن استخدام شريط الادوات للتعامل مع الكائن في تعديل خلفية المنصة (√)

١٠- يمكن اضافة مظهر للكائن بأشكال كائنات مختلفة عن شكل الكائن نفسه (√)

١١- يمكن تبديل شكل مظاهر الكائن المختلفة ما يوحي بأن الكائن يتحرك في نفس المكان (√)

١٢- عند تطبيق الامر Next Costumes تشاهد المظاهر المختلفة لكل كائن (√)

١٣- لاظهار حركة الكائن بمظاهره المختلفة يمكنك وضعه داخل اوامر التكرار (√)

١٤- للتبديل بين مظاهر الكائن يتم الانتظار فترة نصف ثانية (√)

١٥- يمكن نسخ الكائن البرمجي من كائن الي كائن اخر (√)

١٦- عند اختيار النمط whirl من الامر يمكن التغيير في قيم التأثير لهذا النمط (√)

١٧- لكي يتوقف البرنامج بعد استخدام امر التكرار Forever يجب ان نستخدم Event Blocks (√)

١٨- يمكن وضع صورة كخلفية للمنصة (√)

١٩- يوجد مظاهر متعددة لجميع الكائنات (×)

٢٠- ترتيب الاوامر لا يؤثر علي نتيجة التنفيذ في اي برنامج (×)

٢١- لا يمكن التحكم في دوران اتجاة الكائن اثناء التصميم (×)

٢٢- يمكن نسخ المقطع البرمجي لاكثر من كائن (√)

السؤال الثاني اذكر المصطلح العلمي لكل العبارات الاتية

١- تبويب يتعامل مع اوامر المقطع البرمجي ومنطقة البرمجة (تبويب Scripts)

٢- تبويب التعامل مع تشغيل وتسجيل الاصوات (تبويب Sound)

٣- تبويب للتعامل مع مظاهر الكائنات / او خلفية المنصة) والتعديل فيهما (Costumes او/ Backdrop)

٤- تبويب يمكن استخدام ادوات الرسم والالوان المتاحة للتعديل والرسم (Backdrops او Costumes)

٥- هي الصورة التي تغطي المنصة Stage وتكون خلف الكائنات لتضيف للمشروع الشكل الجمالي (خلفية المنصة)

٦- يوجد في اسفل الخلفية في واجهة البرنامج به مجموعة من رموز لتغيير شكل الخلفية (New Backdrop)

٢٣- شريط يظهر عند تنشيط التبويب Backdrop / Costumes (شريط ادوات التعديل)

٢٤- تبويب يظهر عند تنشيط الكائن Sprite ويعرض الاشكال او المظاهر المختلفة للكائن (Costumes)

اختار من الرموز الاتية ما يناسب كل جملة

يمكن اختيار خلفية للمنصة للمشروع وذلك من خلال New Backdrop

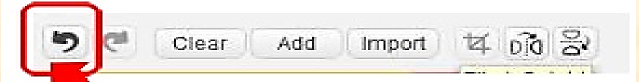
١- Choose Backdrop From Library يستخدم في اختيار خلفية من مكتبة البرنامج

٢- Paint New Backdrop يستخدم في رسم خلفية جديدة بإستخدام برنامج الرسام الموجود في داخل البرنامج

٣- Upload Backdrop From File يستخدم في تحميل صورة من جهاز الكمبيوتر او وسيط تخزين

٤- New Backdrop From Camera استخدام الكاميرا في تصوير صورة للخلفية

شريط ادوات التعديل



للتراجع عن احد الاختيارات يمكن الضغط علي مفتاح التراجع






١- رمز عند الضغط علية يستخدم في انعكاس صورة الخلفية افقيا

٢- رمز عند الضغط علية يستخدم في انعكاس صورة الخلفية راسيا

٣- رمز يستخدم للتراجع عن اي تعديل في الرسم undo

٤- رمز يستخدم في اعادة التراجع غن اي تعديل في الرسم

خطوات اضافة خلفية للمنصة Stage Backdrop

١- اضغط علي الرمز اختيار خلفية من مكتبة البرنامج
٢- تظهر نافذة مكتبة الخلفيات Backdrop Library والتي يوجد بها العديد من الصور توضع كخلفيات للمنصة
٣- اختر احد الصور المناسبة للمشروع
٤- اضغط علي Ok

خطوات انعكاس صورة افقيا باستخدام شريط الادوات Backdrop

١- تنشيط خلفية المنصة

٢- يظهر شريط الادوات Backdrop ويتم الضغط عليه

٣- اختار Flip Left Right

٤- تنعكس الصورة افقي

خطوات انعكاس صورة رأسيا باستخدام شريط الادوات Backdrop

١- تنشيط خلفية المنصة
٢- يظهر شريط الادوات Backdrop ويتم الضغط عليه
٣- اختار Flip Up Down
٤- تنعكس الصورة رأسيا

خطوات استعراض اشكال مظاهر الكائن

١- نشط الكائن في منطقة الكائنات Sprites

٢- اضغط علي تبويب Costumes في شريط التبويبات ، يلحظ عرض الاشكال المختلفة لنفس الكائن

٣- يمكن التعديل في مظهر الكائن بإستخدام ادوات الرسم والوان

خطوات التبديل بين مظاهر الاشكال المختلفة للكائن

١- من مجموعة Looks بالخطوات الاتية

٢- اضغط واسحب امر next costume والقاءه في المنطقة البرمجة Script Area

٣- اضغط علي الامر في منطقة البرمجة

٤- كرر الامر اكثر من مرة

٥- يتم تبديل شكل مظاهر الكائن المختلفة ما يوحي بأن الكائن يتحرك في نفس المكان

خطوات نسخ الكائن البرمجي من كائن الي كائن اخر

١- اضغط واسحب المقطع البرمجي للكائن (القطة) بمنطقة البرمجة

٢- والقاءه علي الكائن الجديد بمنطقة الكائنات

٣- يظهر نفس المقطع البرمجي في منطقة البرمجة للكائن الجديد

خطوات اوامر الارتداد وتغيير نمط اتجاه الكائن

١- انسخ المقطع البرمجي لكائن

٢- نقوم بأضافة الامر if on edge, bounce

٣- يوضع امر set rotation style left-right خارج امر التكرار Forever

اذكر ما المصقصود بهذا الكائن البرمجي

١- say Hello! for 2 secs

ظهور رسالة Hello كل ثانيتن ثم تختفي

٢- say Hello! يستخدم لظهور رسالة لا تختفي

-٣ think Hmm... for 2 secs يستخدم لظهور رسالة ولكن في شكل نمط التفكير لمدة ثانيتين ثم تختفي

-٤ show يستخدم لظهور الكائن النشط علي المنصة Stage

-٥ hide يستخدم لاخفاء الكائن النشط علي المنصة Stage

-٦ change color effect by 25 يستخدم لعمل تأثيرات لونية وشكلية علي الكائن

-٧ clear graphic effects يستخدم لحذف اي تاثيرات علي الكائن النشط



لعمل تأثيرا و تغيير وانماط للكائن يتم الضغط علي القائمة المنسدلة

-٨

-٩

المقطع البرمجي	الوصف	ملاحظات
when clicked forever change color effect by 25 wait 1 secs	١. استخدام أمر تغيير لون الكائن باستخدام قيمة التأثير (٢٥). ٢. استخدام أمر الانتظار قدره (١ ثانية). ٣. الأوامر السابقة توضع داخل أمر تكرار لا نهائي. ٤. تشغيل البرنامج بالرمز .	يستمر تنفيذ البرنامج عدد لانهائي من المرات.

-١٠ لتوقف البرنامج عند الضغط علي مسطرة المسافات من لوحة المفاتيح نستخدم الامر Stop

المقطع البرمجي	الوصف
when space key pressed stop all	١. استخدام أمر عند الضغط على مفتاح "مسطرة المسافات". ٢. استخدام أمر الإيقاف.

الفصل الرابع اوامر القلم واوامر تشغيل الصوت

السؤال الاول ضع علامة (√) امام العبارة الصحيحة وعلامة (×) امام العبارة الخاطئة

١- اوامر Pen Blocks تجعل الكائن يرسم خطوط وتلوينها اثناء حركتة (√)

٢- تمكن اوامر Pen Blocks من رسم اشكال هندسية منتظمة و مختلفة بسهولة (√)

٤- في المقطع البرمجي الخاص برسم مثلث متساوي الاضلاع يمكن استخدام امر Repeat وجعل قيمة التكرار ٣ √

٥- يحتوي برنامج Scratch علي مجموعة من الاصوات ويتعامل مع انواع مختلفة ومقسمة الي مجموعة من الفئات (√)

٦- تحتوي فئات الاصوات داخل سكراتش علي فئات الايقاعات – الاصوات – المؤثرات الصوتية – اصوات الالات الموسقية (√)

٧- يمكن استخدام اوامر الحركة مع اوامر الصوت (√)

اذكر ما المقصود بكل من الامر البرمجي الاتي

١- pen down وضع القلم ومع حركة الكائن ترسم خط

٢- pen up رفع القلم يتحرك الكائن بدون رسم

٣- set pen color to تخصيص لون للقلم ويتم تحديدة داخل المربع

٤- change pen size by 1 تخصيص او تعديل حجم الخط

٥- clear مسح اي خطوط او رسومات علي المنصة Stage

خطوات تخصيص لون القلم بإستخدام الوان احد الكائنات

١- اضف كائن جديد من مكتبة الكائنات ، اختر الكائن

٢- اضغط واسحب الامر set pen color to والقاءه في منطقة البرمجة

٣- اضغط علي مربع التلوين بالامر السابق

٤- اختر اي بقعة لونية موجودة علي الكائن واضغط عليها (وليكن اللون الاحمر)

٥- يتم تغيير لون المربع بالامر set pen color to

خطوات رسم مثلث متساوى الاضلاع

١- تحريك الكائن (٢٠٠ خطوة) لرسم المضلع الاول للمثلث

٢- ارسم الضلع الثاني للمثلث وذلك بتغيير اتجاة الكائن ودوارانه بمقدار (١٢٠درجة)

٣- تكرر الخطوات السابقة عدد (ثلاث مرات)

```
pen down
set pen color to
move 200 steps
turn ↻ 120 degrees
```

خطوات رسم مربيع بإستخدام اوامر القلم Pen - يمكن ان ياتي السؤال اشرح الكود البرمجي التالي

خطوات اضافة وتسجيل مقطع صوتي وتسميته Square

المجموعة البرمجية	الوصف	النتيجة
when 🏴 clicked point in direction 90 clear pen down set pen color to repeat 4 move 200 steps turn ↺ 90 degrees	١-تحديد اتجاه الكائن زاوية ٩٠ أفقي. ٢-مسح المنصة. ٣-وضع القلم. ٤-تغير لون القلم إلى اللون الأحمر. ٥- تعديل قيمة التكرار (عدد ٤ مرات). ٦-أمر الحركة للأمام (٢٠٠خطوات). ٧-الدوران بقيمة زاوية ٩٠.	رسم مربع أضلاعه ذات لون الأحمر كما بالشكل:

١- اضف الامر play sound pop من مجموعة Sound

٢- اضغط علي سهم القائمة المنسدله

٣- اختر من القائمة المنسدله ....Record

٤- من خلال شريط الادوات اختر تبويب Sound

٥- من تبويب الاصوات Sounds اضغط مفتاح التسجيل

٦- سجل الصوت لكلمة مربع او "Square "

٧- اضغط علي مفتاح الايقاف

٨- اكتب اسم Square

٩- يوضع امر الصوت بالمقطع البرمجي

<u>خطوات رسم دائرة من خلال رسم مجموعة من النقاط كما</u>

المقطع البرمجي	الوصف	النتيجة
when clicked point in direction 90 clear set pen color to repeat 500 pen down move 5 steps pen up turn 5 degrees move 5 steps	١ – وضع القلم. ٢ – حركة الكائن (عدد ٥ خطوات). ٣ – رفع القلم. ٤ – دوران الكائن بزاوية ٥. ٥ – حركة الكائن (عدد ٥ خطوات) بدون رسم. ٦ – ضع الأوامر السابقة داخل أمر التكرار (عدد ٥٠٠ مرة).	رسم دائرة بشكل النقط

١- اتجاة الكائن في بداية الحركة ٩٠

٢- مسح المنصة

٣- تغيير لون القلم الي اللون الازرق

٤- هذة الاوامر تم وضعها خارج التكرار (تنفيذها مرة واحدة فقط)

٥- استخدام الامر Turn من Motion Blocks لدوران الكائن بزاوية معينة

خطوات تغيير اللغة الي العربية في برنامج سكراتش

١- من شريط القوائم قم بالضغط علي رمز الكرة الارضية
٢- من القائمة المنسدلة نختار اللغة العربية
٣- تتغير لغة الواجهة الي اللغة العربية

وضح الفرق بين بين اوامر التكرار الاتية



Repeat	Forever
تكرار عدد محدد من المرات	تكرار لا نهائي
يتوقف التكرار بعد انتهاء عدد مرات التكرار	يتوقف التكرار بزر الايقاف
يمكن تعديل عدد مرات التكرار بالكتابة من لوحة المفاتيح	لا يوجد عداد للتكرار

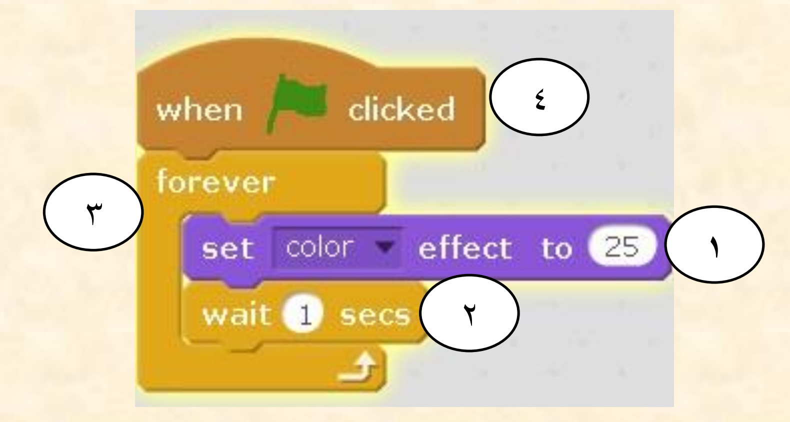
وضح مع الشرح خطوات ادراج كائن جديد في برنامج Scratch ؟

١- اضغط علي شكل مكتبة الكائنات بشريط الادوات إضافة كائن
٢- تظهر نافذة مكتبة الكائن وفيها مجموعات مقسمة الي فئات مختلفة
٣- اختر كائن ثم اضغط علي ok
٤- يتم ادراج الكائن علي المنصة

السؤال الاول ضع علامة (√) امام العبارة الصحيحة وعلامة (×) امام العبارة الخاطئة

١- يمكن وضع صورة من ملف خلفية للمنصة (√)
٢- يوجد مظاهر متعددة لجميع الكائنات (×)
٣- ترتيب الاوامر لا يؤثر علي نتيجة التنفيذ في اي برنامج (×)
٤- لا يمكن التحكم في اتجاة دوران الكائن اثناء التصميم (×)

السؤال الثاني اشرح نتيجة تطبيق المجموعة البرمجية التالية علي اي كائن

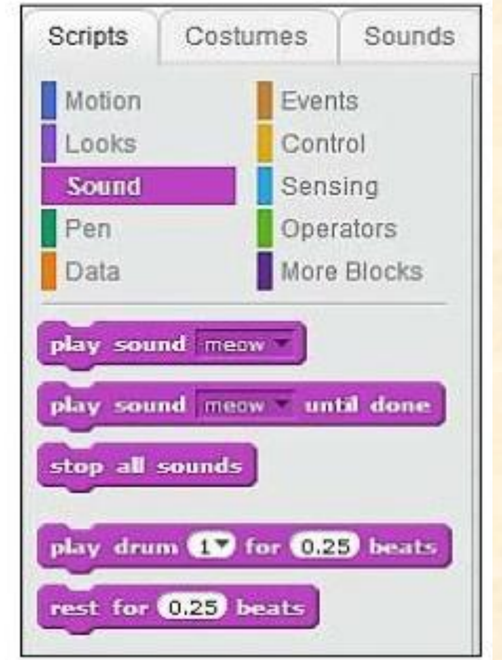


المقطع البرمجي	الوصف	ملاحظات
when clicked forever change color effect by 25 wait 1 secs	١. استخدام أمر تغيير لون الكائن باستخدام قيمة التأثير (٢٥). ٢. استخدام أمر الانتظار قدره (١ ثانية). ٣. الأوامر السابقة توضع داخل أمر تكرار لا نهائي. ٤. تشغيل البرنامج بالرمز .	يستمر تنفيذ البرنامج عدد لانهائي من المرات.

اشرح المقصود بالمجموعة البرمجية الاتية ونتيجة تنفيذها

المجموعة البرمجية	الوصف	النتيجة
when clicked point in direction 90 clear pen down set pen color to repeat 4 move 200 steps turn 90 degrees	١-تحديد اتجاه الكائن زاوية ٩٠ أفقي. ٢-مسح المنصة. ٣-وضع القلم. ٤-تغير لون القلم إلى اللون الأحمر. ٥- تعديل قيمة التكرار (عدد ٤ مرات). ٦-أمر الحركة للأمام (٢٠٠خطوات). ٧-الدوران بقيمة زاوية ٩٠.	رسم مربع أضلاعه ذات لون الأحمر كما بالشكل:

اشرح خطوات اضافة صوت مسجل داخل مجموعة برمجية



١- اضف الامر play sound pop من مجموعة Sound

٢- اضغط علي سهم القائمة المنسدلة

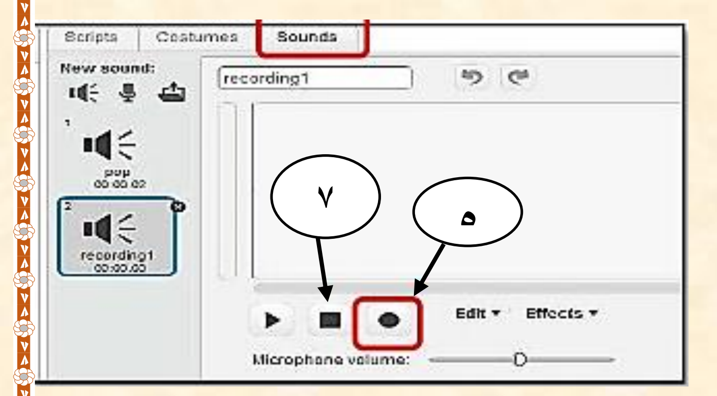


٣- اختر من القائمة المنسدلة ....Record

٤- من خلال شريط الادوات اختر تبويب Sound



من تبويب الاصوات Sounds المبين في الشكل اتبع الاتي



٥- اضغط مفتاح التسجيل

٦- سجل الصوت لكلمة مربع او " Square "

٧- اضغط علي مفتاح الايقاف

٨- اكتب اسم recording1

Square

لاحظ انه تم اضافة اسم Square الي القائمة المنسدلة لامر الصوت كما بالشكل



٩- ضع امر الصوت بالمقطع البرمجي كما في الشكل التالي

when clicked
point in direction 90
clear
set pen color to
pen down
repeat 4
move 200 steps
turn 90 degrees
play sound square

٩

الفصل الخامس

المصطلح العلمي

١- تستخدم في المقاطع البرمجية لتحقيق هدف محدد بناءا علي وقوع احد الاحداث (مجموعة Sensing Blocks)

٢- ربط تنفيذ اوامر المقطع البرمجي بالضغط علي مفتاح الفارة او علي احد مفاتيح لوحة المفاتيح (وقوع الحدث)

٣- مجموعة تستخدم فيها المعاملات الحسابية (Operator Blocks)

٤- تستخدم فيها معاملات المقارنة تسمي (Boolean Operator)

٥- يتم عن طريقها عمل حركة عشوائية لكائن او توليد ارقام عشوائية بين قيمتين

المعامل pick random من مجموعة Operator

السؤال الاول ضع علامة (√) امام العبارة الصحيحة وعلامة (×) امام العبارة الخاطئة

١- تستخدم اوامر Sensing من خلال اوامر تحكم شرطي (√)

٢- ملامسة كائن لكائن او كائن للون او الضغط علي مفتاح يعتبر حدث (√)

٣- لكي نستخدم اي حدث لابد من توظيفه مع اوامر تحقق شرط معين (√)

٤- يستخدم امر التحقق الشرطي من مجموعة Control (√)

٥- امر التحكم الشرطي IF... Then يستخدم في تنفيذ المقطع البرمجي طبقا لشرط معين (√)

٦- في امر التحكم الشرطي if..thenإ ذا تحقق الشرط يتم تنفيذ الاوامر داخل المقطع البرمجي (√)

٧- في امر التحكم الشرطي if..thenإ ذا لم يتحقق الشرط لايتم تنفيذ الاوامر داخل المقطع البرمجي (√)

٨- يستخدم الامر Flip left - Right من شريط ادوات الرسم في انعكاس الكائن افقيا (√)

٩- لتحريك الكائن باستخدام الفأرة يجب اختيار Can drag in player من شريط معلومات الكائن (√)

١٠- العمليات الخاصة بالمقارنة تستخدم فيها المعاملات المنطقية Boolean Operator (√)

مذكرة اسئلة الكمبيوتر الصف الاول الاعدادى – ترم ثاني

السؤال الاول ضع علامة (√) امام العبارة الصحيحة وعلامة (×) امام العبارة الخاطئة

١- الانترنت هي شبكة مكونة من مجموعة شبكات مترابطة مع بعضها ( )

٢- كل شبكة تتكون من مجموعة اجهزة كمبيوتر ( )

٣- البروتوكول هو قواعد للاتصال بين اجهزة الكمبيوتر ( )

٤- موقع الويب : عبارة عن صفحة Web Page او اكثر مترابطة مع بعضها تحت اسم معين ( )

٥- تخزن صفحات الويب علي خادم الويب (Web Server) ( )

٦- عنوان الموقع (URL) يمكن من زيارة الموقع من الكمبيوتر او الهاتف ( )

٧- الارتباط التشعبي عبارة عن صورة او نص مرتبط بعنوان وعند الضغط عليه يتم الانتقال الي هذا العنوان ( )

٨- Download نقل ملف او برنامج من جهاز الكمبيوتر الخاص بك الي احد اجهزة الكمبيوتر المركزيه علي الانترنت ( )

٩- Upload هي عملية لنقل او نسخ الملفات او البرامج من خلال الانترنت الي الكمبيوتر الخاص بك ( )

١٠- خدمة الويب هي وسيلة للوصول الي المعلومات وهي صفحات تكتب بلغة html ( )

١١- خدمة الويب www هي اختصار لـ world wide web ( )

١٢- خدمة التخزين السحابي Google Drive تقدمها شركة ميكروسوفت ( )

١٣- خدمة التخزين السحابي One Drive تقدمها شركة جوجل ( )

١- من عيوب الحوسبة السحابية اذا انقطع الانترنت يؤثر علي تأدية العمل ( )

١٤- من عيوب الحوسبة السحابية امكانية خفض سعة التخزين من قبل مزود خدمة الحوسبة ( )

١٥- من عيوب الحوسبة السحابية المعلومات الشخصية علي الانترنت قد تتعرض للاستغلال والسرقة ( )

١٦- من عيوب الحوسبة السحابية عدم امكانية الوصول الي المعلومات عند وجود عطل في الموقع ( )

١٧- من عيوب الحوسبة السحابية ضعف بنود الاتفاقية بين الموقع والمستخدم بما يخص حماية حقوق المستخدم

١٨- Microsoft : تملك تطبيقاتها الخاصة بالسحابة مثل Office 365 و One Drive ( )

١٩- لإستخدام خدمات الحوسبة الخاصة يجب ان يتم انشاء بريد الكتروني للحوسبة السحابية ( )

٢٠- يمكن مشاركة المستندات في خدمة Google Docs مع الزملاء ( )

٢١- لتفعيل المشاركة للملفات في خدمة Google Docs يتم الضغط علي ايقونة مشاركة "Share" ( )

٢٢- لعمل مشاركة للملفات في خدمة Google Drive يجب ان يكون البريد المضاف ضمن نطاق جوجل ( )

٢٣- من اشهر المستعرضات Chrome وFirefox ( )

٢٤- للاتصال بالانترنت نحتاج الي جهاز كمبيوتر مثبت به كرت شبكة ( )

٢٥- تعتبر خدمة Google App من خدمات الحوسبة السحابية ( )

٢٦- لا توجد عيوب لاستخدام التخزين السحابي ( )

السؤال الثانى اختار الاجابة الصحيحة مابين الاقواس

١- يتم تنظيم عملية الاتصال بالانترنت من خلال

(خطوط اتصال - معدات – برمجيات لازمة للاتصال – كل ما سبق)

٢- من متطلبات الاتصال بالانترنت هي

(جهاز كمبيوتر به كارت شبكة - مزود خدمة الانترنت (ISP) - برنامج مستعرض انترنت – كل ما سق)

٣- وظيفة البرتوكول هي :

(يقوم بإرسال البيانات – يقوم بإستقبال البيانات – يقوم بإرسال واستفبال البيانات- لاشيء مما سبق)

٤- بعض من خدمات الانترنت (البحث)

(تساعد في الوصول الي عناوين المواقع - توفر محركات بحث - تمكن من البحث عن النصوص والصور والمجموعات ، الاخبار ، الكتب)

٥- اشهر محركات بحث هي Google - ping

من متطلبات الدخول علي الحوسبة السحابية

(اي جهاز - نظام تشغيل - متصفح للانترنت- اتصال انترنت – مزود خدمة حوسبة سحابية – كل ما سبق)

٦- مزود خدمة الحوسبة السحابية يشبة

(مزود خدمة الانترنت – مزود خدمة استضافة المواقع – لا شيء مما سبق)

٧- من امثلة خدمات الحوسبة السحابية

(البريد الالكتروني - خدمات التخزين السحابي- خدمات الموسيقي السحابية- التطبيقات السحابية- كل ما سبق)

٨- من الشركات التي تقدم خدمات البريد الالكتروني

(Gmail , Yahoo , Hotmail – كل ما سبق)

٩- من الشركات التي تقدم خدمات التخزين السحابي

(Google – Microsoft - كل ما سبق – لا شيء مما سبق)

١٠- من امثلة خدمات الموسيقي السحابية

(Google Music ، Sound cloud , I cloud – كل ما سبق)

١١- من امثلة التطبيقات السحابية

(Google Docs , Photoshop Express –كل ما سبق)

السؤال الثالث اذكر المصطلح العلمي لكل عبارة مما يأتي

١- مزود خدمة الانترنت ( )
٢- قواعد للاتصال بين اجهزة الكمبيوتر ( )
٣- عبارة عن صفحة Web Page او اكثر مترابطة مع بعضها تحت اسم معين ( )
٤- يمكن من زيارة الموقع من الكمبيوتر او الهاتف ( )
٥- عبارة عن صورة او نص مرتبط بعنوان وعند الضغط عليه يتم الانتقال الي هذا العنوان. ( )
٦- هي وسيلة للوصول الي المعلومات و صفحات تكتب بلغة تسمي Html وتعرض ببرنامج خاص يسمي Browser ( )
٧- هي تكنولوجيا تعتمد علي نقل المعالجة ومساحة التخزين الخاصة بجهازك اليو خوادم Servers ( )
٨- تحول البرامج والتطبيقات الي خدمات تقدم اليك ( )
٩- يتم معالجة البيانات وحفظها علي احد اجهزة الخوادم ( )
١٠- مساحات تخزينية يتم توفيرها من قبل مقدمي خدمة الحوسبة السحابية ( )
١١- البرمجيات التي تقدم في صورة خدمات لمستخدمي الحوسبة السحابية ( )
١٢- التعدى الالكترونى عبر الانترنت Cyber Bulling

خروج عن الاداب والاخلاق في غرف المحادثة او الرسائل الفورية او الرسائل القصيرة

١٣- الصفع السعيد Happy Slapping

عملية مهاجمة احدي الضحايا علي غفله منه ويقوم شريك المهاجم بتصويرها بالتليفون او كاميرا رقمية ثم يتم نشرها عبر التليفون او الانترنت

١٤- التصيد الاحتيالي Phishing

تظاهر شخص محتال بأنه يتبع هيئة استعلامات للحصول علي بيانات شخصية او مالية من اخرين عبر الانترنت

١٥- **الازدراء Contempt**

وضع تعليق غير مهذب او غير اخلاقي في محادثة علي الانترنت

١٦- **الرسائل المزعجة Spam**

رسائل الكترونية غير مرغوب بها تأتي بكثرة من بعض الجهات التي تعلن عن منتجاتها او من مجموعات الاخبار وقد تحتوي فيروس او مواد غير اخلاقية

١٧- **جدار الحماية Firewall**

يقصد به الاجهزة والبرامج التي تمنع الدخول غير المصرح به الي مواقع معينة قد تكون منافيه للاداب او غير امنه

عوامل الامان للحفاظ على الصحة عند استخدام الكمبيوتر لفترات طويلة

١- اختر الاضاءة المناسبة
٢- حول نظرك عن الجهاز كل ١٠ دقائق لمدة ثواني ،
٣- قف لمدة دقيقة مقابل كل ٣٠ دقيقة تقضيها امام الجهاز .
٤- لابد ان يكون مستوي الكرسي والجهاز متناسبين بوضع مستقيم
٥- اترك مسافة بينك وبين الجهاز حوالي ٥٠ الي ٧٥ سم ،
   أ- حاول الابتعاد عن مصادرها علي قدر الامكان
   ب- واستخدام شاشات ذات مواصفات
٦- قم بتحريك رقبتك بشكل عشوائي كل ٢٠ دقيقة ،
٧- افضل موقع للجهاز ان يكون في الجهة المقابله لك
٨- ، جهاز الكمبيوتر يجب ان يكون بعيدا عن الجسم بمسافة نصف متر علي الاقل كما ينصح بالابتعاد عن الاسلاك والكوابل بنفس المسافة
٩- حرك يدك التي تستخدم الفارة بأستمرار.
١٠- حرك قدميك اثناء الجلوس بإستمرار
١١- ضع اي شراب ساخن في الشتاء وبارد في الصيف بجانبك

خطوات انشاء بريد الكترونى Gmail فى جوجل

١- نفتح مستعرض الانترنت
٢- نكتب عنوان موقع **Google** بشريط العنوان بالمستعرض
٣- يتم تحميل الصفحة الرئيسية للموقع

٤- نضغط Gmail من اعلي الصفحة الرئيسية للموقع

٥- تظهر الصفحة الرئيسية Gmail

٦- تسجيل البيانات المطلوبة لانشاء البريد

٧- ثم تفعيل حساب البريد الالكتروني بالضغط علي Next Step

خطوات أستخدام خدمة الحوسبة السحابية Google Drive

١- فتح مستعرض الانترنت بجهاز الكمبيوتر

٢- نكتب عنوان موقع Google بشريط عنوان المستعرض

٣- يتم تحميل الصفحة الرئيسة لموقع Google

٤- الضغط علي رمز Google Drive من اعلي الصفحة الرئيسية للموقع

٥- تظهر الصفحة الرئيسية لـ Google Drive

٦- ادخل بيانات حسابك الخاص – البريد الالكتروني - وكلمة المرور ثم اضغط Sign in

٧- تظهر الصفحة الرئيسية لخدمة الحوسبة السحابية الخاصة بك

خطوات انشاء مستند بإستخدام خدمة الحوسبة السحابية Google Docs

١- اضغط علي ايقونة New

٢- اختر من القائمة المنسدلة Google Docs

٣- فيتم انشاء مستند من خلال Google Docs

٤- اكتب اسم المستند

٥- اكتب نص في المكان المخصص للكتابة

خطوات مشاركة مستند مع زملاء

١- انشاء مستند من خلال Google Docs

٢- يتم الضغط علي Share

٣- يظهر مربع حواري لكتابة البريد الالكتروني الخاص بالزميل المراد مشاركته

٤- اكتب البريد الالكتروني

٥- اضغط Done